MOAI-TECH

SÓLO MSX

Nº3

Reportaje de MadridSX 99

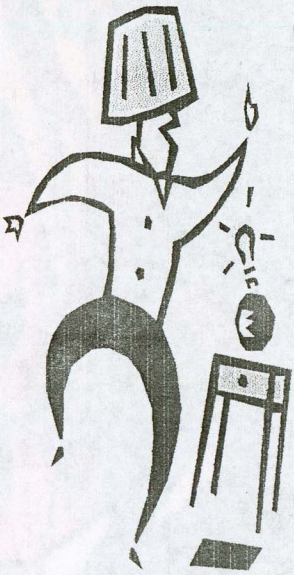
INCLUYE:
-NUTS
-Home Pop
Clazzix
-Y mucho más.

Revista independiente para ordenadores MSX.

INDICE

MOAI-TECH Abril 1999. nº3 Etapa 2 375pts

Indice	**2**
Editorial	**3**
Así va la cosa	**4**
El noticiario	**5,6**
Fanzinoteca	**7,8,9,10**
NUTS	**11,12,13**
MadriSX	**14,15,16,17**
Información sobre WIOS	**18**
Home Pop clazzix	**19**
MOON-DOP#1	**20**
100%HARDWARE	**21,22,23**
Dimensión Zero	**24,25,26,27,28,29**
IDE information	**30**
Anuncios	**31**
Barcelona XVI	**32,33**
Consultorio Txungo	**35,36**
TRUCOS	**37**
Cómic	**38**
Despedida y cierre	**39**



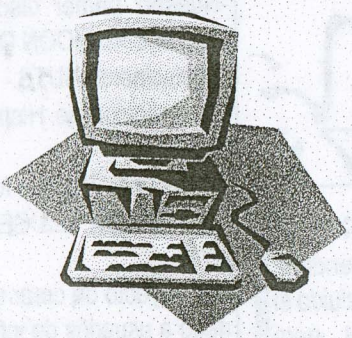
MOAI-TECH
aptdo: 1146
c.p.08300 Mataró
Barcelona Spain
937905725 *Manel*
937579956 *Rafa*

Dirección y maquetación: Manuel Dopico.
Subdirección: Julio Gracia.
Redacción: David Casanovas, Rafael Bollero, Eduard Gracia, Julio Gracia.
Colaboran: Peter, Verónica Velasco, Antonio Robledo, Fernando Menéndez, Tromax

EDITORIAL

Bienvenidos a MOAI-TECH#3.

-GRACIAS!. Es la única palabra con la que podemos comenzar esta nueva edición. Las ventas de la MOAI-TECH 1 y 2 han sido estupendas, y para nuestra sorpresa hemos **agotado** las primeras tiradas de ambos números. Así pues y debido a la demanda nos hemos visto obligados a realizar una segunda tirada del segundo número (del que ya no quedan ni diez ejemplares, en caso de agotar- los podríamos hacer una tercera ti- rada...).



La segunda gran no- ticia para ilustrar la editorial es sin duda que, por vez pri- mera, hemos viajado hasta el encuentro de MadridSX de este año, del que ade- más encontraréis un reportaje en nues- tras páginas.

También cabe decir que hemos cum- plido un año ya desde la fusión en- tre MSX-TECH y MOAI-SOFT y que seguimos trabajando en nuestros proyectos, de los cuales se decidió no comentar nada más hasta que no dispongamos de algún material a presentar.

En este número podreis leer los comentarios del Software más reciente, lo último para el MOONSOUND, una nueva entrega de la exitosa sección "consultorio txungo" (de la que David Casanovas a recibido varias felicitaciones), 100% hardware, Dimension Zero (para los más nostálgicos usuarios), Noticias, Fanzinoteca, Tu opinión También cuenta, etc...

Y, aunque anunciamos que incluiriamos un reportaje sobre los juegos de naves en este número, no ha sido posible por falta de espacio (en el próximo número lo podreis encontrar). Esperamos que os divirtais con este número.

Que la fuerza os acompañe.

ASÍ VA LA COSA

LO MEJOR:

-Las espectaculares ventas del interface IDE. (Totalmente agotado en todos los paises MSXeros).

-Nuestro primer disco musical para el Moonsound: MOON DOP#1.

-El alucinante NUTS.

-La aparición de Hispasoft (¡UNA GRAN IDEA!).

-La visita de Sunrise for MSX a España.

-Que el MSX sea GENIAL, y siempre lo será.

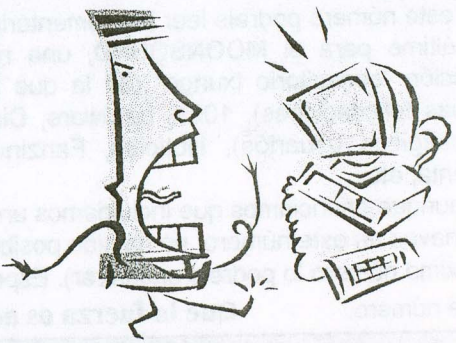
-El proyecto de crear un nuevo club destinado a usuarios de informática alternativa (MSX, AMIGA, LINUX, etc) en la localidad de Calella. ¡Que tengais mucha suerte!

LO PEOR:

-Lo larga que se está haciendo la espera para poder ver concluido el esperado disco musical para Moonsound de DANDAN, posiblemente el mejor compositor.

-Que la sala donde se celebró el pasado encuentro de MSX en Madrid fuera enana (más bien claustrofóbica).

-Que le preguntes a alguien si tiene MSX y te responda: no, mi grupo sanguineo es A positivo ¿por qué, necesitas una transfusión?



El noticiario

EL MSX EN PLANETA C

El MSX se hizó escuchar en Canal satelite digital.

El pasado dia 24 de noviembre a las 18:00 aproximadamente se emitió en Canal satelite digital una nueva edición del conocido programa televisivo PLANETA C, que en esta ocasión estuvo dedicado al MSX. Con motivo de este importante evento para dar a conocer un poco más las actividades del sistema, en la pasada reunión de usuarios en Barcelona se mostró el video con la grabación de dicho programa. La espectación que causó fue buena y todos se interesaban por lo que allí se decía. El afortunado individuo que fue entrevistado con la misión de informar al público fue Rafael Corrales de MSX-Power Replay quien supo responder sinceramente a todas y cada una de las preguntas que Javier Candeira (director y presentador del programa) le realizaba. Toda la entrevista estuvo llena de momentos curiosos e interesantes. Rafael mostró con entusiasmo su MSX2 y una ampliación de un MEGA para sorpresa del entrevistador quien no paraba de hacerle preguntas como: "¿Donde se puede conseguir todo este material?" y así. Rafael también informó de las reuniones que se realizan a lo largo y ancho del estado español para todos aquellos espectadores que pudieran estar interesados en el tema. Como no podia faltar en una entrevista de esta índole, se habló de los macro-encuentros que año tras año se realizan en TILBURG, en el que Rafael explicó con precisión el ambiente tan bueno que por allí se respiraba y que la asistencia de público en estas feria es descomunal, donde más de 1.300 personas se han llegado a reunir para vivir ese sueño de utilizar y sentir el MSX como un sistema totalmente alternativo al PC. Y de vuelta en España charlaron un poco sobre la que hoy en dia es la revista de MSX más importante y de más calidad leida en todo el mundo, la Hnostar, y porsupuesto de los autores de la misma, los hermanos TARELA, queridos y admirados por todos los usuarios por su gran profesionalidad y por todas las actividades de importación y exportación que han llegado a realizar. En PLANETA-C mostraron el número 37 para que la gente se hiciera una idea de hasta donde

llega la calidad de esta excelente publicación. Pentaro Odyssey fue el gran protagonista de la audiencia durante unos minutos, con este producto se dejó bien claro que lo que se estaba haciendo dentro del mundo MSX no es ninguna chapuza y el presentador se sorprendió al ver la forma en la que venía presentado, prácticamente como si lo acabase de comprar en una tienda de informática. Después de varias charlas muy interesantes, el programa finalmente concluyó y todos los que nos encontrabamos en la sala donde se exponia el Video salimos por la puerta con una alegría y una satisfacción bastante grandes (yo por lo menos) ya que una vez más dimos un paso para librarnos del desconocimiento, y así volver a crear ese sueño que quedo sin cumplirse, el sueño de permanecer con nuestro amigo, nuestro compañero... Nuestro MSX.

Logotipo del programa de TV.

HISPASOFT

Una vez más Hnostar nos sorprende con una nueva e interesante iniciativa. La creción de HISPASOFT, que prestende ejercer un papel similar al de Sunrise en Holanda y suiza. La idea de esta fundación es la de ayudar a los programadores economicamente para desarrollar sus nuevas producciones. Los socios recibirian una targeta (pagando una tarifa anual de 1.500 pts) con la que se beneficiarian con suculentos descuentos en el software de más calidad del catálogo de Hispasoft. Los interesados no tienen más que ponerse en contacto con Hnostar. ¡¡FELICIDADES!!

LOS VIDEOS DE V.A.J. CLUB

En cada reunión de Barcelona y MadridSX el equipo de V.A.J. club desarrolla un montaje en cinta de video que posteriormente envian a aquellos usuarios que los piden... Para la gente que jamás a asistido a estos encuentros (en especial al de Barcelona) recomendamos que se hagan con estos videos en los que realmente se podrán acercar a la idea de como son realmente estos importantes encuentros. La nota curiosa son la entrevistas que Verónica Velasco realiza a los expositores y los montajes de Imagen y Música que realizan con un MSX2 con digitalizador... También es importante que sepais que estas videocasetes son totalmente gratuitas por lo que sólo se paga el coste de la cinta donde es grabado y los gastos de envio (en caso de realizar el pedido mediante el sistema de contrareembolso). Nosotros hemos adquirido ya varios de estos Video-reportajes y los enseñamos a la gente que nunca a estado en los diferentes encuentros. Son divertidos y bastante documentales en lo que al MSX se refiere. Os los recomendamos.

HNOSTAR 42

Una vez más los Tarela nos sorprenden con una edición m s de la que hoy en dia es la revista de MSX lider en el mundo en calidad. En este n£mero (aparecido con bastante retraso, todo hay que decirlo), nos encontramos con una vistosa portada y contraportada dedicadas a Tilburg, en la que aparece el letrero de dicha ciudad bajo un impresionante cielo en tono lila y gris. Este número viene cargadito de páginas llegando así hasta las 60, y además los contenidos abarrotan por sus extensísimos textos. Como prometieron, acaban con su reportaje del RANDAR 3 escrito por Sergio Suárez García, ofrecen la solución completa del The lost world (y nosotros que estábamos muy contentos de haber traducido el Prólogo) , dedican 3 páginas ABARROTADAS al Puddle land y, como es habitual, se explican con detalle las ferias realizadas a lo largo y ancho del planeta (Barcelona, Tilburg, Jau, etc). La sección "¡Qué me dices!" vuelve a ser protagonista con sus anécdotas, y "Las cosas de Padial" sigue informando a los usuarios de que va esto del Z380. El Software que comentan en esta ocasión es "100% MUSIC" de Future Disk y Mayhem, "PURE" de Omega, "MUSIC MANIAC 2" de Kenda software, "Magical Labyrint Remix" de los japoneses Gigamix, "KPI BALL" de CyberTouch y "S.Point 98" que es una utilidad desarrollada por el conocido usuario sudamericano Ítalo Valerio. En "MSX & 8 BITS", Manuel Dopico (¿de que me sonará), nos explica las principales diferencias entre el SONYC de ANALOGY y el SONIC de SEGA con un artículo muy interesante. German Díaz (que por cierto es un usuario de Mataró, ciudad donde se realiza esta revista) es el nuevo encargado de coordinar la sección "FROM INTERNET" que nos habla un poco de como el MSX se pasea tranquilamente por las macro-redes de la información. Y por último las secciones de siempre, "Mercadillo del usuario", "Opinión", "Publicaciones", "Noticias" entre otras secciones para todos los gustos. Un número lleno de contenidos de una calidad impecable que, en cierta manera, justifican un poco el retraso de este número. Hnostar no suele retrasarse, y cuando lo hace no demasiado, otro dato que indica que estamos hablando de uno de los clubs más importantes del mundo... Y lo tenemos aquí:

Club hnostar
aptdo: 168
15700 Santiago de Compostela

(La coruña) ESPAÑA
Tel/Fax: (981) 80 72 93

LEHENAK 9

Nuestros amigos de VAJ club presentan un nuevo número de LEHENAK. Cerca de cumplir ya sus diez primeros números, Andoni, Veronica y compañía nos obsequian con un número de 48 páginas. En esta ocasión lo dedican al juego GRYZOR, del que además podremos ver una ilustración en su portada. En "Taller mecánico" nos enseñan como realizar una placa electrónica.

MOAI-TECH es el gran protagonista en su sección "Linea directa", hablando un poco de nosotros. Por supuesto el encuentro de Barcelona es comentado, y los pokes y trucos para juegos están garantizados. El software del momento es analizado al igual que las últimas publicaciones. Y por último alguien explica su viaje a japón, mostrando además algunas fotografías. Cabe destacar que con el fanzine entregan un diskette llamado "CONAN SLIDE SHOW" lleno de imágenes, músicas y textos basados en las aventuras de este popular personaje. El disco viene presentado con una etiqueta en color y tiene el precio de 200 pts, pero lo suyo es hacerte con el Pack, es decir LEHENAK 9+CONAN SLIDE SHOW= 600 pts. Un saludo y gracias por incluir el reportaje sobre MOAI-TECH.

V.A.J. CLUB
Aptdo. 137
480901 Barakaldo (Vizcaya)
tel: (94) 437 93 69

SD MESXES 12

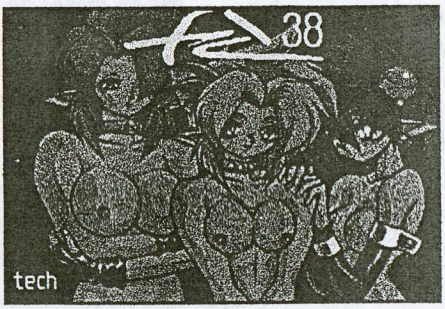
Como ya va siendo habitual en este fanzine de gran calidad, el número de páginas es muy extenso, llegando a las 76. Rara vez este fanzine baja de las 60. En esta ocasión nos hablan de Puddle Land, The lost world, Kpi-ball entre otros. Comentan las reuniones más recientes. vuelven a la carga haciéndonos reír con su NEW Secta Mesexe y prosiguen con su ya clásicas secciones VDPBLASTER,

Fanzains, Juocos dantaño, etc. En definitiva se trata de un buen número del más original fanzine que corre por estas tierras MSXeras, aunque si que es algo repetitivo. No estaría de más renovarse un poco y buscar nuevos chistes (lo decimos con buena intención). Recomendamos que os suscribáis a esta publicación, ya que la calidad es buena y el precio muy ajustado, sólo 550 pts por número. Si aún no los conocéis aquí va la dirección:

Club MESXES
Manacor, 16-1º 1ª
07006 Palma de Mallorca
Tel: (971) 46 17 13

FutureDisk 38

Futuredisk nos sorpende una vez más con su popular Diskmagazine. Sin duda alguna lo mejor de esta nueva entrega es un juego que han desarrollado para la misma, su nombre es **FRUIT LAND** y es muy adictivo. Se trata de una especie de comecocos en el que hay que calentarse un poco la cabeza para pasar al siguiente escenario. La misión del personaje es hacerse con todas las cerezas de la pantalla en un tiempo limite y con varios obstaculos y enemigos de por medio.



En esta ocasión el número 38 está dedicado a las ya desaparecidas Diskmagazines japonesas **PEACH UP**, por lo que podremos encontrar temas musicales en MOONSOUND y FM-PAC de las mismas y una serie de **gráficos eróticos** de gran calidad. De hecho en el juego antes comentado el objetivo es visualizar estas imágenes de chicas desnudas, que son ofrecidas cada 5 niveles (también podemos ojearlas directamente siempre y cuando hayamos conseguido los PASSWORDS). Luego está tambien la sección del Magazine en la que podremos encontrar todo tipo de comentarios y noticias. ¡Anímate!, por solo 2600pts al año, ¡¡difruta de 6 FutureDisk!!

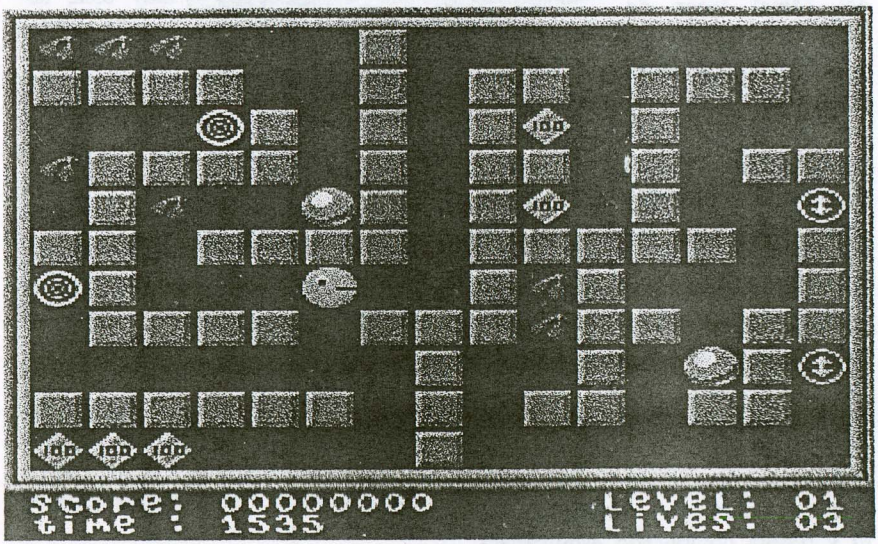


Imagen del juego Fruit Land incluido en esta nueva edición de Future Disk.

FutureDisk 39

Muy popular entre los usuarios de MSX se está convirtiendo la aparición de un nuevo METAL GEAR para PlayStation. Sin duda alguna es el regreso de un clásico al mundo de los videojuegos. Con motivo de esta sonada superproducción de KONAMI, FutureDisk a decidido editar un número dedicado al METAL GEAR. Han incluido un juego inspirado en el funcionamiento del Metal Gear de MSX. Se trata de rescatar a los miembros de FutureDisk que han sido capturados en un campo de prisioneros. Los gráficos son identicos a la versión de MSX (Seguramente habrán capturado los escenarios). Pero lo realmente alucinante són las musicas Moonsound. Imaginaos estar jugando al METAL GEAR con musicas OPL4... ¡Es alucinante!, en especial el tema de Sorpresa que suena cada vez que algún soldado te ve correteando por la base. El juego en un principio puede parecer un tanto dificil (sobretodo por que las balas de los enemigos són mucho más rápidas que tú y resulta complicado esquivarlas).

Pero con un poco de paciencia te lo puedes terminar en menos de una hora. Lo que ya no está tan bien es el final (?), donde nos encontraremos con una sorpresa dificilmente predecible (original si que es), pero... MOLESTA UN POCO encontrarse un final así después del trabajo que conlleva llegar a rescatar a todo el equipo de FutureDisk.

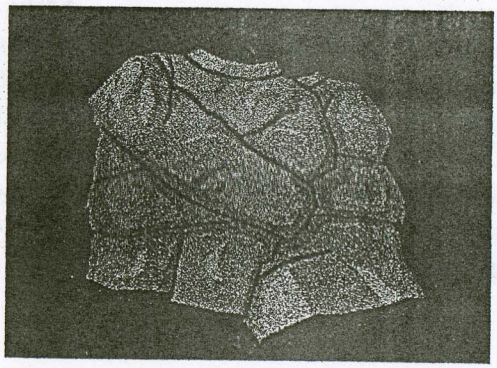
La parte del Magazine está muy bien, sobretodo por las músicas MOONSOUND y la gran cantidad de artículos que vienen (los de la parte escrita en ingles...), como siempre el Diskette biene presentado de una forma brillante y profesional. Y para concluir deciros que otra de las cosas que más sorprenden de FutureDisk es su puntualidad a la hora de realizar los envios... Para que os hagais una idea, entre que sale un número de Hnostar y otro, siempre llegan 3 FutureDisk como mínimo... Así que una vez más os recomendamos que os suscribais a esta estupenda Diskmagazine, posiblemente la mejor del mundo.

NUTS

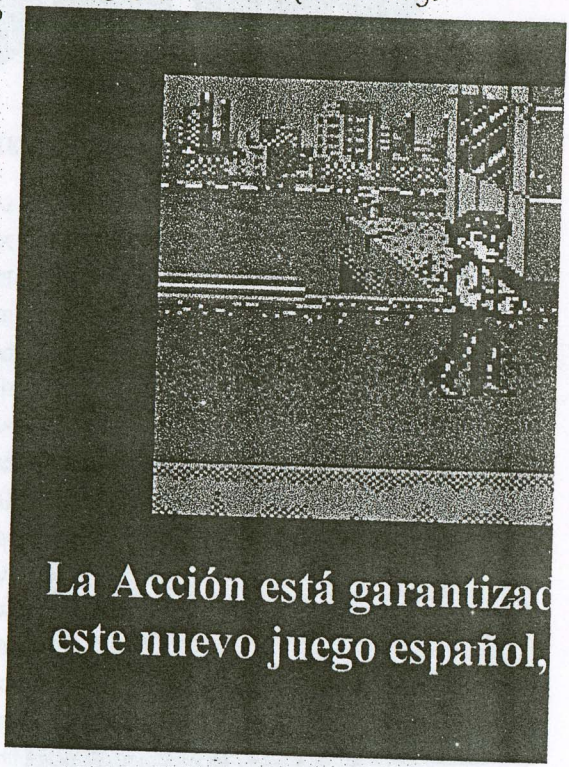
"¡¡Lo último de KAI MAGAZINE por fin en nuestras pantallas!!"

Han pasado muchos meses desde que se dió a conocer la primera promo de este juego. Algunos incluso pensaron que jamás llegarían a ver este

"Double dragon" español acabado. Pero como siempre Keneth, nos sorprende a todos y nos presenta un juego lleno de demos gráficas de impresionante calidad, músicas y fases extensas para hacer las delicias de los usuarios más exigentes. El programa se vendió por primera vez en la XIV Reunión de usuarios de Barcelona, y tuvo una buena acogida entre el público (como todos los productos de esta casa de software) pero ni mucho menos se acercó al descomunal éxito del ya mítico NO NAME (uno de los mejores juegos de los últimos años realizados en nuestro país). Quizá el precio, fue en parte, la causa de que las ventas no fueran tan buenas, pero pese a eso yo creo que es un buen precio ya que se trata de un producto impecable que sobrepasa con creces a las

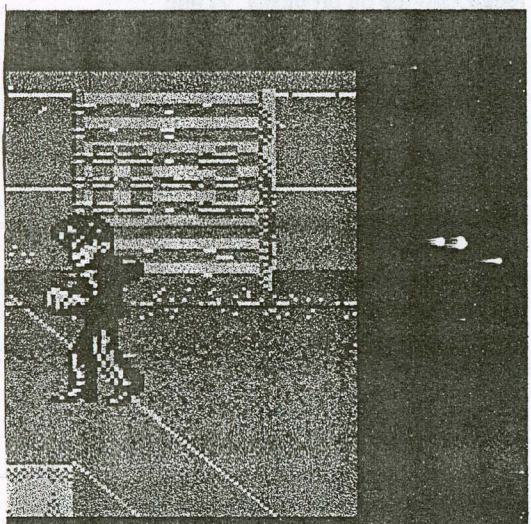


demás producciones en cuanto a nivel técnico. En NUTS, podemos ver un par de cosas algo diferentes en lo que respecta a NO NAME o LILO (del SYSTEM SAVER aun no se sabe nada). Primero, las demos no son eróticas, o por lo menos no tanto, y esto era algo característico en los juegos de KAI. Pero pese a ese detalle (que seguro que muchos han hechado en falta) la calidad de las mismas es de igual o mejor calidad que sus anteriores producciones. El segundo es que se trata de un juego de lucha callejera, tipo "double dragon" como **bien he dicho** antes, y la verdad es que esto hace que sea un juego de compra casi obligada, ya que en MSX escasean un poco este tipo de juegos, en el que la violencia, la acci¢n y las palizas son el plato principal.... -Todo un alivio!, despues de tener que conformarse siempre con lo mismo: RPG, ESTRATEGIA, AVG, RPG, RGP, RPG, RPG..... El juego en si esta muy bien realizado, nada m s cargar el diskette aparece el simpatico lotipo de KAI MAGAZINE con su querida mascota LILO, posiblemente el único juego que halla desencajado mandibulas de tantas risas que a probocado. Acto seguido se nos muestra una breve introducción donde observamos como hay que hacer en caso de querer fugarse de un manicomio. Una demo llena de scrolls, gráficos muy pero que muy japoneses (que es algo



que persiguen una buena parte de los usuarios de MSX) y sobretodo ese humor que proboca las más imaginativas e increibles situaciones en las que los personajes de Keneth se ven metidos... Una auténtica maravilla, digna de un genio como él. Después aparece un

gráfico donde una camisa de fuerza toma el papel principal y se nos da a escoger entre 1 o 2 jugadores... Una vez hayàmos elejido si preferimos jugar solos o con un compañero de peleas, nos aparecen la intrucciones para realizar la diferentes llaves, que son los botones X y C para combinar patadas, puñetazos, salto mortal, cojer, etc. Tambien se nos mostrar el



**da en este nuevo juego es-
no de los mejores del año.**

mapa del juego desde el cual podremos acceder a las diferentes fases que componen el programa, todo esto con gráficos sensacionales, que superan con creces a los del NO NAME (por ejemplo). Y la verdad es que no me gustaria desvelar más aspectos del juego, ya que al tratarse de un juego "recien salido del horno" lo más bonito e interesante es que lo vayais descubriendo todo por vosotros mismos. De las músicas se puede decir que están muy bien y que amenizan la partida endiabladamente, destacaria la del menú (suena como a consola). Como conclusión final decir la velocidad del juego no es muy alta pero, a la que juegas un poco ni te enteras, y los afortunados usuarios de MSX TURBO-R no tendrán ningún problema con la velocidad, ya el mismo programa puede detectar el R-800 sin ningún problema. De verdad, una obra maestra digna de elogio.

VALORACIÓN

Gráficos: 9
Música: 7,2
Adicción: 7,7
FX: 8
Lo mejor:
Los gráficos, sin duda...
Lo peor:
En MSX2 es un poco lento.

Madrid

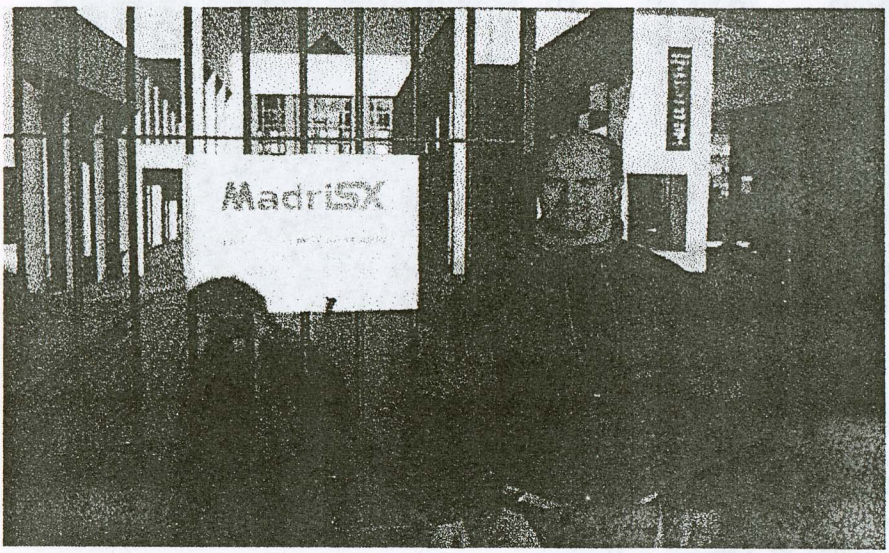
El pasado dia 6 de Marzo, se celebró una vez más el encuentro de usuarios de MSX en la capital Madrileña. Y esta vez, asistimos en persona y decidimos realizar una segunda tirada de la MOAI-TECH #2 para promocionarla y darla a conocer a los usuarios madrileños. La primera impresión al llegar al Centro cultural "Fernando de los rios" situado en el barrio de aluche fue de sorpresa al contemplar el reducido espacio del que se disponia en la sala. Y desde luego esto fue un problema, ya que esta vez el encuentro tuvo un verdadero record de asistencia y alrededor de un centenar de personas visitaron la feria.

No pocas fueron las novedades que allí se presentaron, aunque la mayor de las sorpresas fue sin duda la asistencia de Koen Van Hartingsveldt y Rob Hielp (miembros de SUNRISE FOR MSX). Una vez dicho todo esto, hagamos un repaso de lo que allí se podia uno encontrar.

P.C.M.: Vajo estas siglas se encontraba Pedro Cruz, quien expuso su nuevo programa LISTSOFT, cuya funcion es la de ordenar los juegos en un disquette, pudiendo configurar de este modo los Menus. Pese a ser muy sencillo, este programa puede ser util en algunos casos. Por otra parte, vendia material para PC: fMSX v1.6 (Emulador) y fMSX GAMES vol.1.

MOAI-TECH: Compartiendo Stand con P.C.M. llevamos nuevos números de la agotada MOAI-TECH#2, de la cual llegamos a vender

MSX 99



mas de la mitad de esta segunda tirada. Por otra parte mostramos algunas musicas (temas de FINAL QUEST y N.A.S.H.) y graficos de David Casanovas, los cuales causaron un verdadero impacto por su gran calidad.

2nd Fundation: Aqui uno se podia hacer con POWER CDs como Gradius, Falcom Colection, Snatcher Batle, Hintel Animate, etc. Algo curioso que se podia ver en este stand era el juego JOKER (Un A.V.G. japones que ocupa tres discos). Como siempre alli estaban la coleccion de los XTORY y CD-ROMS ADAM, que es una asociacion en defensa del MANGA.

PADIAL HARDWARE: Presentó su Z380, y además mostró sus famosos productos:

Expansores de slots de 32 bits, ampliaciones de hasta 4 Mb de RAM, Interface para teclados IBM, etc.

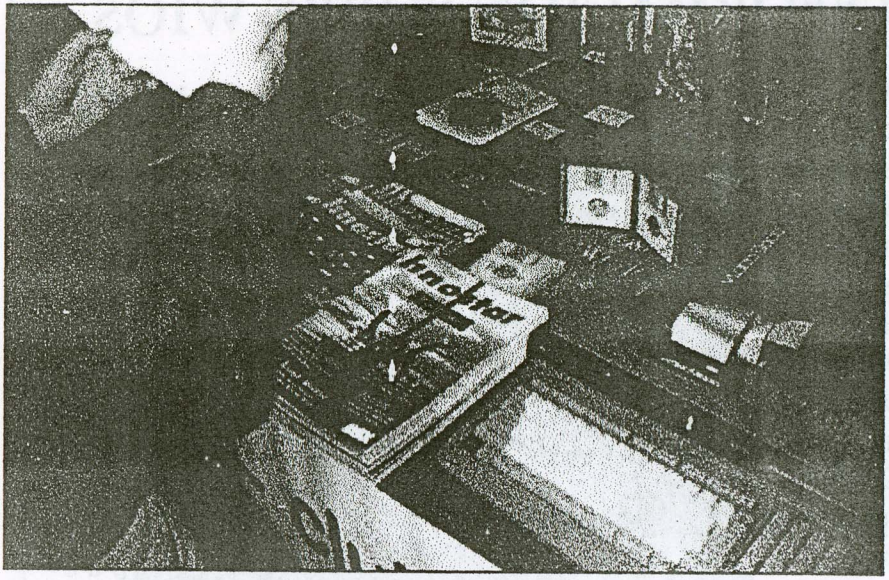
V.A.J: Nuestros amigos de Barakaldo presentaron algunos juegos res-

catados para jugar con la famosa pistola de Ultrarojos, disponian también de una buena partida de Cómics de Veronica Velasco, su PAL Converter y números atrasados de su Fanzine Lehenak.

HNOSTAR: El club mas importante de España tampoco quiso faltar a este acto, al igual que el pasado año, los Hermanos TARela dejaron boquiabiertos a todos los que allí se acercaron con su impresionante catalogo de Software y Hardware. Allí se podían ver cosas tan alucinantes como: un ILUSION CITY ¡¡precintado!!, F'NANO 2, PURE, ALTO, FD Konami colection, Future disk 39, UNREAL WORLD 2, 100% MUSIC de Stuff, HOME POP CLAZZIX, demos para GFX-9000, Interfaces IDE (Agotados al acto), MOONSOUNDS y muchas, quiero decir, muchísimas cosas más (devieron acabar agotados, ya que no pararon de atender al público durante todo el encuentro (mañana y tarde).

SUNRISE FOR MSX: Desde Holanda vinieron estos chicos, que mostraron principalmente las cualidades técnicas del VIDEO-9000 (evidentemente no vendieron ninguno por su precio), las B.S.O. de Xtazy y Pumpking Adventure III, GFX-9000, las guias del POWER BASIC y el PICVIEW, VIDEO-9000, Retaliator, The lost World (nueva versión que, aunque todavia no incluya las esperadas músicas Moonsound ya disponía de cajas y era a prueva de fallos), Akin, Match Maniac y Shines of Enigma.

MSX-MEN: Ramón Ribas expuso allí: NUTS de KAI MAGAZINE, Bomberman 2, Compass 1.2, Fighters Ragnarok, Ruby & Jade, Animecha (un nuevo programa para realizar todo tipo de animaciones en MSX2, el mismo que utilizaron para crear el famoso juego Be-Bop Bout!) y Patch de Oasis. También se podian ver un par de carteles por allí en los que se daba propa-



ganda a los encuentros de Barcelona.

BOH.KEN: Presentaron las ultimas PROMOS de los juegos mas esperados en España: KPI BALL, PUDDLE LAND. Tambien pusieron a la venta el genial SONYC y HEAD HUNTER.

MAJARA SOFT: Allí se presentaron las ultimas imagenes de EL PODER OSCURO, imágenes de una excelente calidad por cierto.

Aunque MSX-SPIRIT también estuvo allí, no pudieron mostrar sus últimas novedades, aunque nos comentaron que ahora estan trabajando en algo muy especial. Luego también hubo un STAND de segunda mano, pero no pasaron demasiadas cosas interesantes por alli, exceptuando un ACC-NET+Modem que en menos de un minuto ya tenia propietario. Y esto fue todo...

Desde aquí queremos animar a toda la gente a que valla, ya que por lo que parece estas Reuniones cada vez tienen mas éxito y van por muy buen camino. Esperemos entonces que la Organización busque un lugar mas amplio, porque allí no cabia ni dios.

DESDE AQUÍ QUEREMOS ENVIAR UN SALUDO A:

HNOSTAR: Por su apoyo y profesionalidad.

Rafa Corrales: Por su ayuda y por organizar el encuentro.

Emma contreras: Por ayudarnos a vender los números, y por su apoyo al club.

Claudi Campaña: Que hizo todo lo que pudo por poder venir, pero al final fue imposible.

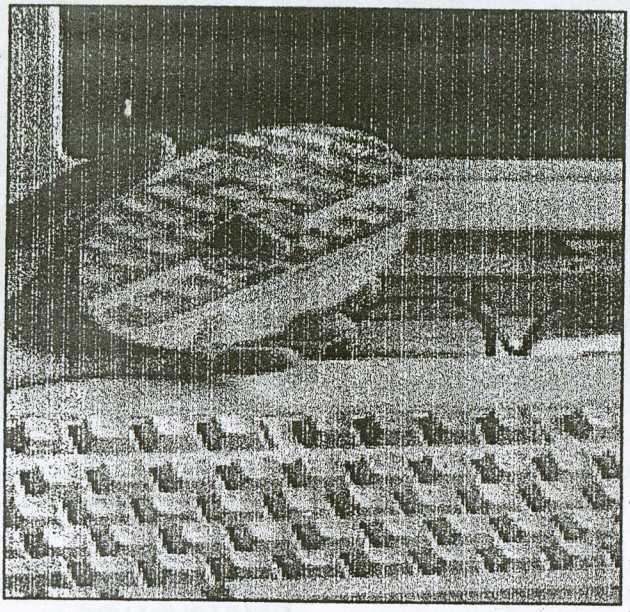
Y a toda la gente que acudio: ¡Y volved el año que viene!, haber si entre todos conseguimos que la organización busque un lugar más amplio para ejercer las actividades de forma más libre.

¡¡¡MSX FOREVER!!!

-DOP-

INFORMACIÓN SOBRE WIOS

WIOS es un completo entorno gráfico para todos los MSX´s conectados a un Graphics 9000 y bajo DOS 2. Todas las entradas y salidas se realizan mediante un gráfico basado en ventanas como (algo así un MSX WINDOWS). Y aparte las ventanas se pueden cambiar de tamaño y moverlas a tu antojo por la pantalla.



Aunque la RAM normal se limita a 64K, wios tiene la posibilidad de utilizar memoria mapeada, lo que permita usar programas de más de 64K. No obstante permite ejecutar 2 o más programas simultaneamente utilizando la técnica de multitarea. Y porsupuesto puedes interactuar con cada una y aprovechar la capacidad "Drak & Drop" de WIOS.

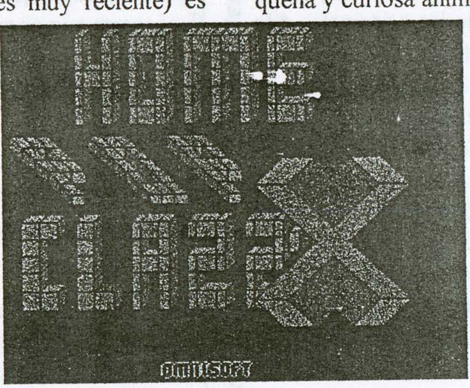
Gracias a la estructura modular de WIOS es posible reemplazar, actualizar, añadir funcionalidad o drivers para el entorno estándar y demás aplicaciones. Está preparado para hacer llamadas al sistema ejecutándose independientement que es muy importante para prevenir multiples escrituras de un archivo o mejorar unidades que no son soportadas de por si con el sistema de ficheros del DOS como por ejemplo CD-ROM o HD con multiples particiones.

Greetings Peter

Home Pop ClazziX

Un nuevo grupo llamado OmniSoft lanza esta nueva producción.

¡Bien!, es gratificante saber que no paran de venir discos musicales para el Moonsound (cierto es que algunos no poseen ninguna calidad), pero sin duda alguna este (que es muy reciente) es muy interesante, ya que por fin se trata de un disco de ¡¡MUSICA CLASICA!!. A mi me gusta mucho la música clásica, pero, de todas formas a la gente que no le guste que no se asuste, puesto que tabién hay otro tipo de temas. Sobretodo destacaría el tema inicial donde se nos muestra un increible solo de piano, aprovechando muy bien la capacidad de AUDIO del OPL4.



Hablando un poco de los gráficos, se podría decir que el gráfico inicial es un poco pobre, aunque antes de aparecer este dibujo, se nos muestra un cutre-scroll de aquellos que haciamos así...

```
10 print,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
20 print "HOLA, SOY UN SCROLL"
30 print,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
```

La pantalla del menú ya está algo mejor. Se trata del dibujo de un teclado y al aparecer este se nos muestra una pequeña y curiosa animación, donde se ve como un disquette es introducido en

Acto seguido, ya podemos seleccionar las músicas utilizando las tecla F1,F2,F3, etc... E incluso podremos acceder a una pantalla informativa donde se nos hechará una mano.

Como bien he dicho antes las músicas son de corte clásico, pudiendo encontrar algunos temas de BACH, BETHOVEN, MOZART, etc. Aunque también hay escepciones como el tema de Beberly Hills Cop y otros que hacen de esta demo de compre obligada para cualquier usuario de Moonsound.

-DOP-

La nueva producción española para OPL4

¡¡¡MOAI-TECH TE INVITA DESCUBRIR LA POTENCIA!!!

¡Nuestro primer trabajo en software por fin en el mercado!. Se trata de una recopilación de excelentes músicas MOONSOUND compuestas por Manuel Dopico, Claudi Campaña y Albert Martorell. Una de las principales diferencias entre esta MUSIC-DEMO y otras que existen para OPL4 es, sin duda el uso de guitarras electricas muy, pero que muy HardRoqueras, contundentes baterias, y, en definitiva más Roquera y melódica que machacona y maquinera (como lo son la mayoría). Claro que también es muy fácil componer canciones Trance (de hecho, sin MOON DOP#1 fuera de este palo, podrían salir como churros). Pero hemos podido observar que hay muchos usuarios de Moonsound que están artos de este tipo de demos y que no han oido una guitarra eléctrica desde el fántastico ALTO.

¡¡¡MENUDA CAÑA!!!

Pues aunque parezca mentira, el MOON DOP#2 ya está de camino, y será infinitamente mejor que este (además mucho más fuerte en cuanto a musicas).

Los gráficos están bien (realizados por David Casanovas y Paco Santos), aunque la programación es algo primitiva (pero funciona, que es lo que importa). Los temas que os recomendamos són:

WORLD OF MONSTERS

FINAL QUEST

-Ambos pretenden formar parte de la banda sonora de FINAL QUEST.

DESTRUCTION

INSIDE IN SPACE STATION III

-Dos temas muy duros y contundentes que causaron una gran espectación en el encuentro de MadridSX99.

YS 1 FIELDS

ATHLETIC

Dos temas versionados de dos juegos clásicos para el MSX, YS y Athletic land para OPL4. El primero fue originalmente compuesto por Albert en FM.

¡¡¡Esperamos que lo disfruteis!!!

MOAI-TECH 1999

100% Hardware

En esta segunda parte del artículo voy a aclarar algunas cosas que no quedaron del todo claras en la 1a parte, y algunos temas a tener en cuenta el la conversión de disqueteras de PC a MSX.

Por empezar voy a hablar de la chapucilla de poner el trozo de cinta adhesivaen el agujero derecho de los discos de (1.44M) formateados a 720k. Estos funcionan bien si se hace tal y como os indico en el anterior número, pero claro, mucho software MSX esta en discos con agujero en la derecha y es un coñazo tener que estar pegando pegatinas a todos los discos, por ello propongo otras soluciones:

1a. LA FÁCIL : Poner un trocito de cinta adhesiva dentro de la disquetera, de tal manera
que el sensor que debería detectar si los discos son de 720k o 1,44M, quede pulsado. Con esto conseguimos engañar a la disquetera (que es muy capulla) *(¡joder, como se me va la olla!)* y hacer que se crea (la muy tonta) que todos los discos son de Doble Densidad, osea de 720k (MSX), y que funcionen sin tener que tapar el agujero de los discos.

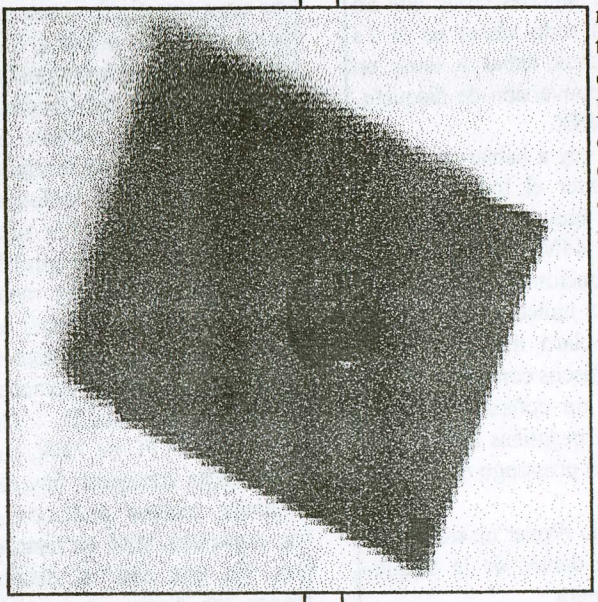
2a. LA DIFÍCIL (No mucho): Conseguimos lo mismo de antes, pero utilizando soldador... Que si, para hacerlo, la disquetera deberá tener el sensor mecánico (la mayoría de disketeras usan este tipo), o sea que se comporte como un pulsador normalmente abierto. Esto se hace puenteando con un cablecillo los dos terminales del sensor, no tiene más misterio. En algunos casos los sensores serán ópticos y no se podrá hacer con el soldador, entonces utiliza cinta adhesiva (1a opción)
(¡¡¡que no sea transparente!!!).
Para localizar el sensor mete un disco (con burejo en la derecha) en la disketera, el sensor queda justo debajo del agujero del disco a la derecha.

3a. LA MAS FÁCIL : Utilizar una disquetera de PC de 720k, son bastante dificilles de conseguir, hoy día ya no se fabrican, aunque podemos obtenerlas de viejos PCs 8086 en rastros o similares. En este caso la disquetera leer todos los discos como si fueran de 720k. En muchos casos estas disketeras tienen mas de un jumper, esto permite configurarlas como disketeras de MSX 100% sin tener que hacer nada más (mas adelante lo explico).

Aclaración sobre los jumpers: En la primera parte os hablé sobre los jumpers (o puentes). Pues bien vamos a profundizar un poco mas en el tema. En algunas disqueteras antiguas de 720k no habrá jumpers pero sí conmutadores, deberemos poner el conmutador en la posición DS0 si la vamos a utilizar como unidad A o en la posición DS1 si

la queremos como B (2a disquetera). Si la disquetera es actual (de las que se compran en tiendas de PCs) debemos hacer lo mismo pero cambiando el/los jumpers a la posición DS0 (o DS1 si se usa como B:).

Las siglas DS0 y DS1 vienen del ingles (como no) disk select 0 ó 1 que sirven para configurar la disquetera como A: (DS0) o como B: (DS1).



Como último punto, voy a aclarar un poco más lo del puente en el cable, este se hacía para que el msx tuviera la señal _READY a nivel bajo (masa) para que pudiera funcionar correctamente. Esto se tiene que hacer así porque las disketeras de PC no tienen ningún pin con esta señal. Con esto he conseguido que funcionen correctamente en mi Philips 8250 pero lo hará de igual forma en cualquier MSX con conector de disquetera de 34 pins. Aun a si, puede que tu Msx te de problemas o que tenga conector de disquetera de 24 patillas (pins) por ello recomiendo utilizar el cable que explico como montar en el articulo que viene ahora....

CONVERTIR VIEJAS DISKETERAS DE PC(720K)

Como he dicho antes, si consigues una vieja disketera de un Pc de 720k con mas de un jumper es muy posible que puedas convertirlas cambiando los jumpers :

Si la disketera tiene un jumper con algo impreso por el lado que ponga algo como RY/DC, RDY/DC o similar deberemos conectar el jumper en posición RY (o RDY o algo así). Con esto conseguimos que la disketera tenga señal _READY y no ser necesario hacer el puente entre el pin 33 y 34!!!.

El otro jumper que se usa es del de D1/D0 o DS1/DS0 que sirve para configurar la disketera como A: o B:(si se usan 2) como ya he explicado antes, lo deberemos poner en DS1 si se usa como B: o en DS0 si la usas como A:.

Es posible que la disketera tenga mas jumpers marcados con MS, IR, MC ... estos jumpers no se usan, déjalos tal como están o quítalos.

Si tiene jumper de M0/MS selecciona el de MS. Con estas modificaciones debería funcionar como una disketera de MSX sin más problemas.

¡RAFA BOLLERO

CABLE ADAPTADOR

Con lo dicho anteriormente, cualquiera debería saber montar una disketera en un MSX con conectores de disco de 34pins. Pero hay MSX que utilizan conectores de 24 pins, como los Turbo R o otros MSX japoneses, aquí tenéis el diagrama de como montar un cable para que funcionen las disketeras de PC en ellos.

I. Alimentación

1,2,4,5 (5V) ---------- FDD Power(4pin for Power)

7,8,10,15,17 (GND)------- FDD Power (<5v><GND><GND><5V>)

II. Cable

1 5v ---------- Power5V
2 5v ---------- Power5V
3 NC ---------- No conectado
4 5v ---------- Power5V
5 5v ---------- Power5V
6 ready ---------- (*)
7 gnd ---------- GND(cualquier cable con numero par o bien Gnd de la alimentación)
8 gnd ---------- GND
9 side 1 select -------- 32
10 gnd ---------- GND
11 read data ---------- 30
12 write protect -------- 28
13 track0 ---------- 26
14 write gate ---------- 24
15 gnd ---------- GND
16 write data ---------- 22
17 gnd ---------- GND
18 step ---------- 20
19 direction ---------- 18
20 motor on ---------- 16
21 ??? ---------- (**)GND
22 drive sel ---------- 10
23 index ---------- 8
24 diskchange ---------- 34pin

(*) Hay dos posibilidades

a. 6pin -> GND

En la gran mayoría de MSX funciona pero en algunos puede producir un cuelgue, los que no funcione así usar opción b

b. Conecta el pin 6 al comnutador del sensor "DISK IN"de la disketera de (Se encuentra justo al lado del "sensor de disco solo lectura / lectura-escritura")

Este es un punto de la disketera en el que el voltaje cambia según haya un disco dentro o no lo haya.

(**) Se sabe poca cosa sobre este pin pero suele funcionar bien si usas GND.

El esquema anterior funciona para los turbo R.

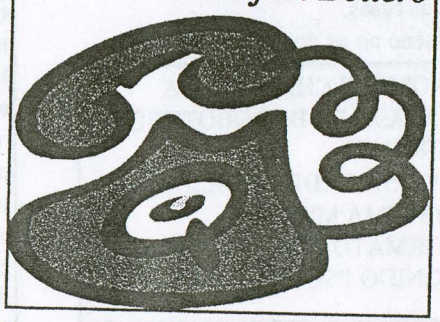
El cable 34 / 24 es original de un texto de Sukju Lee y Soo Shin.

ACABAMOS

Y por este número ya esta bien. Espero vuestras cartas con dudas, sugerencias o colaboraciones.A ver si se anima alguien a escribir y manda algún esquemilla guapo...

Moai-Tech 100% HARDWARE
APARTADO 1146
Mataró (BARCELONA)
C.P. 08300
bolramra@eupmt.es

Rafael Bollero



Dimensión Zero

Hola a todos y todas de nuevo,si a todas porque también hay usuarias de msx y también tienen derecho a ser informadas del crecimiento del melón en el Caribe, bueno pasando a lo importante,espero que todo el mundo incluido Bill Gays) hayais pasado unas buenas fiestas de navidad y un buen año nuevo. **NOTA DE DOP:** *Un poco tarde ¿no crees?*

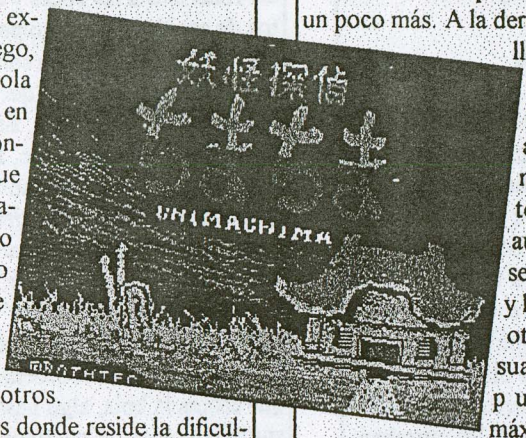
Yo estoy muy contento de volver a hacer otro numero de esta sección para haceros recordar tiempos de antaño y volver a jugar a esos programas que teniais olvidados o que algunos no conoceis,en este número vereis que me he estirado más de lo habitual, ya que dos juegos me parecia un poco roñoso, así que para este número tendreis cuatro juegos, pero no os acostumbreis, que uno llega muy hecho polvo de currar, espero que algún dia alguien se digne a enviarme algún comentario (no valen Konamis), no es que no me gusten, esque hay muchísimos más de otras casas.

Bueno no os doy más la murga.

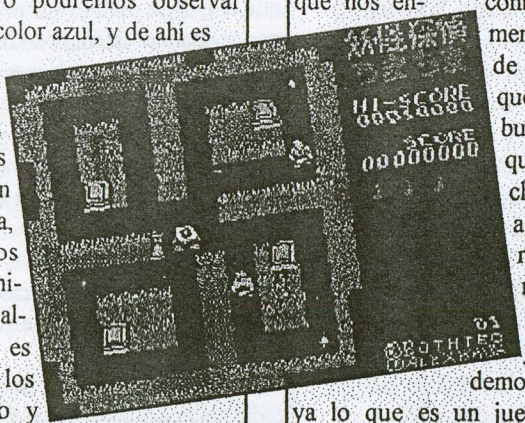
NOMBRE:CHIMACHIMA
CASA:ALEX BROS/BOTHEC
AÑO:198?
TIPO:ARCADE-HABILIDAD
SISTEMA:MSX
FORMATO:ROM
SONIDO:PSG

Este juego, hace escasos dias que lo conozco, lo único que conocia de él eran unas fotos y un comentario que venian en una Input Micros, y he quedado gratamente sorprendido con él. Sobre sus productores no hay mucho a explicar, la primera ha firmado unos cuantos titulos para msx, algunos bastantes buenos y la segunda también, su mejor producción, al menos que conozcamos, sigue siendo el Space War Simulation, y para la primera generación, el famosísimo (ahora) Macross, que tanta fama tiene por sus pelis y productos, aunque parece que nosotros nos llevemos la peor parte. Bueno vamos a meternos en el juego en cuestión. Lo cargamos y vemos una pantalla de presentación muy colorista en la que aparece un cementerio chino, pulsamos Space y comienza la acción. Aparecemos en un lugar muy tétrico y cerrado (todas las pantallas son así) con trazados semilaberinticos, y una música, que por desgracia será la misma durante todo el juego: fantasmagórica, al estilo Digital Devil. Nuestro personaje, es un monstruo parecido a una pelota con brazos, piernas y un gran ojo que le ocupa medio cuerpo. Nuestra misión consistirá en destruir todos los seres del averno que salgan a nuestro paso, en cada pantalla serán de una clase distinta (menos mal), para ello contare-

fuego que se hacen explotar al igual que en el Bomberman, y esto último es lo que guarda el ingrediente, nunca mejor dicho, explosivo del juego, ya que la bola siempre está en movimiento continuo hasta que la hagamos estallar, pero eso no es todo, puesto que bola se mueve en la misma dirección que nosotros.



De hecho ahí es donde reside la dificultad del juego ya que muchas veces seremos perseguidos, y será muy difícil desacernos de ellos. Lo mas fácil será destruirlos antes de que aparezcan, ¿y como lo sabremos?, pues muy sencillo, ya que primero podremos observar unas llamas de color azul, y de ahí es donde aparecen, lo que pasa es que si les destruimos cuando son tan solo una llama, no recibiremos puntuación ninguna, pero en algunas pantallas es preferible dejar los puntos de lado y tener especial cuidado de no explotar la bola cuando este cerca nuestra. Para pasar de pantalla solo hace falta matar a un número determinado de indeseables seres, que no son muy listos, pero tampoco son como el Forrest, y que habrá determinados momentos que nos la harán pasar canutas. El aspecto gráfico del juego estan bien cuidado, los sprites sobre todo, ya que en cuanto a escenarios se lo podian haber currado un poco más. A la derecha de la pantalla tenemos el marcador que es rectangular de arriba a abajo, sin ninguna floritura, todo sea dicho, aunque tampoco se trata de un Xak y los tiempos eran otros. Arriba visualizaremos la puntuación máxima, debajo de ésta la que llevemos en ese momento, un poco mas abajo el número de vidas dibujado como las bolas de fuego que disparamos, que son un total de tres, y más abajo a la derecha, la pantalla en la que nos encontramos. En resumen, un buen juego de esos antiguos que nos hará pasar buenos ratos, aunque si juegas mucho puede que os agobie todo el rato la misma música, mi consejo es que dejeis salir a los demonios, ya vereis ya lo que es un juego chungo. El control del personaje es con los cursores o el Joystick, el disparo space, y con Esc pausaremos el juego. Os recomiendo que os echeis unas partiditas a este curioso juego para los MSX de primera generación.



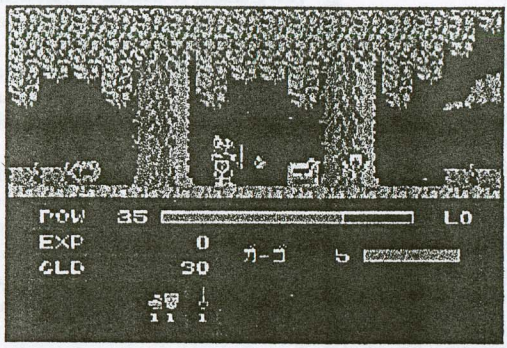
NOMBRE:PLAYBALL
CASA:SONY
AÑO:1986
TIPO:DEPORTIVO
SISTEMA:MSX
FORMATO:ROM
SONIDO:PSG

Poco hace falta decir sobre esta cc mpañía, ¿quien no la conoce?. Es sabido por todos, que esta casa hizo ura gran cantidad de juegos para el Standar. Este en cuestión, es el primero de todos, por si no lo habiais adivinado, se trata de una trilogia de juegos de Beisbol, que hizo SONY para MSX, siendo la última entrega la más conocida. Parece ser que a los progamadores de MSX les gustaban bastante el Golf y Beisbol ya que de estos tenemos la tira. Comenzaremos en la pantalla de opciones, donde podremos elegir entre tres niveles de dificultad o jugar contra un amigo todo esto decorado con una musiquilla alegre, típica de los partidos de Beisbol, luego elegiremos lo que más nos guste y entramos en una pantalla donde podremos elegir un total de doce equipos diferentes, diferentes por los nombres, por que se ve que el encargado de diseñar los trajes de los equipos era daltónico, por lo que os aconsejo que no cojáis equipos de colores similares. El aspecto gráfico es normal, más bien un poco flojo, ya que abundan los colores claros, quitando los del público los más oscuros, la velocidad del juego esta bien lograda, el aspecto sonoro es lo más destacable, aunque sólo se escucha un tema durante el juego, sera cuando realizemos un Home Run, que para colmo es la misma que la de la pantalla de presentación, acompañado de los aplausos enfervecedores, a lo que me refiero es a las voces y a los efectos de sonido cuando golpeamos la bola con el bate, ya que son de lo más real, sin tener nada que envidiar al Baseball 2 de Konami. El control de los jugadores es bueno, aunque puede llegar a confundirnos alguna que otra vez, porque no siempre usaremos las mismas teclas para las mismas acciones. Decir también que cuando estamos de "picher" y el contrario golpea la bola, el control de los jugadores lo toma el ordenador, hasta que atrapa la bola, algo bastante absurdo la verdad. A continuación os explico un poco por encima el manejo de los jugadores: cuando es temos de "pitcher",con return o espacio lanzaremos la bola y con esc, lanzaremos también, pero a la base que eligamos para evitar posibles fugas, y cuando estemos de bateador casi lo mismo, es decir *return* y espacio para lanzar la bola y *esc* para hacer escapar al jugador que ya se halle colocado de una base a otra, eso si no lo podremos hacer volver al menos yo no he podido, en cambio si nuestro bate golpea la bola, y tenemos varios jugadores en carrera,con retur podremos hacer que sigan corriendo y con esc esta vez si lo podremos hacer retroceder,un poco lioso la verdad.

Si alguien encuentra algun fallo en mis explicaciones que me lo haga saber, la pausa será con F1, en el momento que queramos, en definitiva es un juego bastante entretenido, de aquellos que hacen época.

NOMBRE: ZOMBIE HUNTER
CASA: HI-SCORE SOFTWARE
AÑO: 1987-88
TIPO: ARCADE-RPG
SISTEMA: MSX2
FORMATO: MEGAROM
SONIDO: PSG

Hace mucho tiempo que sentia curiosidad por este juego, ya que las versiones anteriores de las que dispuse, no funcionaba ninguna correctamente, y cuando un juego se resiste a mi ordenador lo persigo hasta las puertas del infierno,ahora gracias al loadrom, se acabarón mis pesadillas y los despertares envueltos en un frio sudor. Hi-Score Software, una compañia totalmente desconocida, y de la que dudo haya



hecho más programas para el Standar, nos regalo en su dia esta pequeña joya en bruto. Para los usuarios señoritos, entiendase por señoritos, los acostunbrados a Ys's, Konamix y Chaks, seguro que es una pastelada,pero para los Predators como yo no lo es, lo que más me gusta de este juego es que tiene algunos rasgos a lo Ghost&Goblins, la pantalla de presentación, deja bastante que desear, aunque molan las letras del título, con la i, en forma de vela moviendose, si no pulsamos ninguna tecla nos saldrán las correspondientes teclas, para el manejo del personaje y demás.

Pulsaremos space y comenzaremos la adventure. El personaje posee una armadura de oro y la cara tambien parece que es de oro (A lo mejor es el rey Midas), empezamos en un bosque del Valle de las sombras de Hades, vamos andando y de golpe se para el juego, y entramos en combate cuerpo a cuerpo, es decir nosotros vamos avanzando, siempre en lateral a derecha o izquierda, si a izquierda ya que podemos retroceder hasta el principio. Hay que decir que mientras vamos andando en modo normal, resulta un poco incomodo, ya que es lento, eso si cuando luchamos es bastante rápido, cuando matemos a todos los enemigos, aparecerá una bolsa de dinero, y que a veces nos proporcionarán elementos, algunos indispensables para el buen desarrollo de la partida. La pantalla esta dividida de la siguiente manera: un cuarto inferior de la pantalla será para la barra de energia, el nivel, la experiencia, el dinero y los objetos, más el que tengamos seleccionado, además si apretamos ctrl nos aparece un menu en hiragana, con cuatro opciones y además super sencillas de entender, la primera es para usar o deshacerse de un objeto, la segunda para escogerlo, la tercera para visualizar el equipo, y la última para el status, para salir lo haremos con *GRAPH*, este juego es uno de los pocos que he visto que disponga de una variedad de objetos tan grande,en las tiendas podremos adquirir equipo o venderlo. Un buen truco para conse

guir grandes sumas de dinero, es hacernos com más de una llave y venderlas, esta última precisamente será la que nos habra las puertas del final de fase, donde deberemos enfrentarnos al correspondiente mosntruo.

Se me olvidava que los tres cuartos restantes de pantalla estan reservados para la acción, los sprites son buenos, el de nuestro caballero, y el de los Jefes, los escenarios acompañan, aunque no derrochan precisamente fantasia,la musica también. Por cierto, las tiendas os las dejo que las encontreis vosotros.

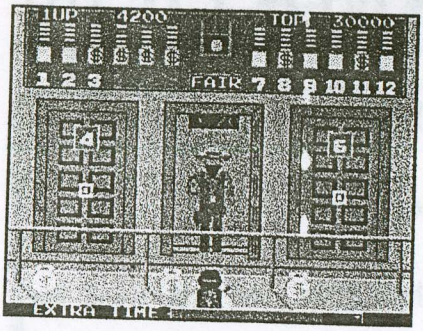
Julio Gracia

NOMBRE: FAMICLE PARODIC
CASA: Bit2
AÑO:1988
TIPO: ARCADE
SISTEMA: MSX2
FORMATO: MEGA ROM
SONIDO: PSG

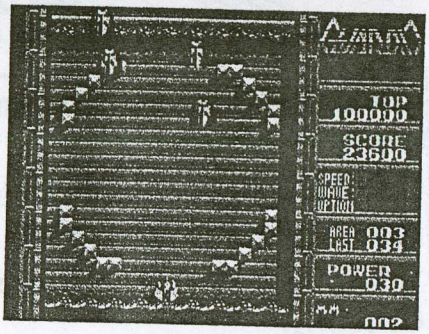
Con dos palabras se podría definir este juego de naves " IM.PRESIONANTE". Hola buenas, soy un usuario de un MSX2 de apenas 2 años o sea un novato, pero por mis manos han pasado ya grandes juegos (Salamander, Némesis, Xak, etc.). Pero este juego me ha robado el corazón.
Esos gráficos que son de los que a mí me gustan, la familia al completo. Cuerpos pequeños con unas cabezas que se identifican con el resto del cuerpo cada uno con una nave diferente con las características de su personaje. Cuando escojáis un personaje con la barra de espacio y tecleeis el botón de GRAPH podréis ver a vuestra nave despegar de la base hacia el espacio i a jugar.
CARACTERISTICAS DE LAS NAVES DE CADA PERSONAJE:
PADRE :Nave Rana: Tiene forma de rana, es pequeña, rápida, pero los disparos largos son bastante lentos.
HIJA :Nave Pato: Sus disparos son rápidos, i la nave es rápida.
HIJO :Su nave es azul, sus características se parecen a la de la madre.
PERRO :La nave del perro tiene forma de perro, es rápida, i pequeña aunque sus disparos son algo lentos
MADRE :La nave de la madre es una nave rosa, es lenta, pero con un disparo rápido, es grande i el tiro terrestre se va combinando dependiendo donde esté el enemigo.
En este juego hay 10 fases casa una con un monstruo, o enemigo en cada una.
En el primer momento que empezamos ya podemos ver lo que cuesta pasarse la fase. Esta fase no tiene nada de especial, lo único que los enemigos van a por nosotros como si en vez de una nave fuésemos la Pamela Anderson Desnuda. Cuidado con la casa porque también nos disparan.
En la 1era fase, el monstruo es como una nave nodriza de cuatro costados, en el centro contiene como una especie de ojo. La nave nos disparara por los cuatro lados i por el ojo del centro. Este enemigo es más fácil de ganar que la fase entera. Los lados con un disparo de los terrestres, o sea los disparos que ban hacia abajo nos los cargaremos. El ojo costara más que los otros, porque para destruirlo le has de tirar cuatro o cinco misiles terrestres, y además el ojo se abre y se cierra continuamente. Con este enemigo no tendréis problemas..
En la segunda fase vais a flipar pepinillos con los gráficos, se trata de un rascacielos con ventanas, en las cuales se abren (algunas) i se ve la cara de un pollito el cual tira un hubo hacia abajo, y el huevo se convierte en un misil que va hacia donde estamos nosotros o sea donde esta nuestra nave. Después nos caen ositos, paraguas i un montón más de trastos.
En la 2nda fase, el montruo es o lo que me ha parecido un vendedor de cupones de la once, (si alguién sabe que es, que pinta el abuelo ese, i que dice , porque yo de japones nada de nada, que me lo diga) yo le seguiré llamando vendedor de cupones. El vendedor encima del sombrero tiene como una mano i nos reta a jugar con el al piedra papel y tijeras. El hombre nos tira un montón de piedras pero que no son piedras son manos, cada una con papel , tijeras, i piedra. En el gorro le sale lo que el elige i tú le has de dar a alguna mano que tira para ganarle. Para ganarle as de ganar 3 partidas.
Tocando la tecla de STOP puedes ver las vidas restantes, la puntuación i el dinero que te dan al destruir las naves, i con ese dinero puedes comprar cosas en las tiendas.
COMENTARIO: Las tiendas te ayudaran a conseguir vidas armas i todo tipo de artilugios, lo malo es que la mayoría de tiendas están escondidas.
En la primera fase en el segundo agujero de golf, en un replano redondo, el más grande, si le dais con disparo hacia abajo entrareis en una tienda.
Espero que os aya ayudado aunque sea un poco, si a habido algún error espero que no me pegueis ningún martillazo, o me corteis los dedos con una hacha o me decapiteis ,espero mejorar.
Quiero dar las gracia a toda la gente que me a corregido mi comentario, espero mejorar también mi ortografia i mís faltas de accentuación, también a mi Tío Julio Gracia, sin el no podria haberme metido en este mundillo del MSX.

EDUARD GRACIA
MSX FOREVER

A continuación os ofrecemos algunas imágenes de los juegos comentados en los números anteriores (por fin).

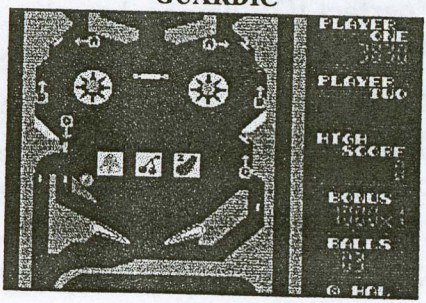


BANK PANIC



GUARDIC

ALIENS 2



ROLLER BALL

Nota importante de la redacción:

Cierto es que en este número han quedado algunas cosas pendientes como por ejemplo la sección de la entrevista. No hemos tenido tiempo para realizarla en esta ocasión (que hiva a ser realizada a Manuel Pazos, el más conocido programador de nuestro pais). Podríamos haber esperado un poco más, y de este modo poder haber incluido ese par de artículos que faltan, pero eso significaría un gran retraso para que hubiéseis podido ver concluido este número 3, y por ahí si que no queriamos pasar. Así pues en el próximo número podreis leer todo lo que falta en este. Hasta entonces, que disfruteis con vuestra revista.

LA REDACCIÓN

IDE INFORMATION

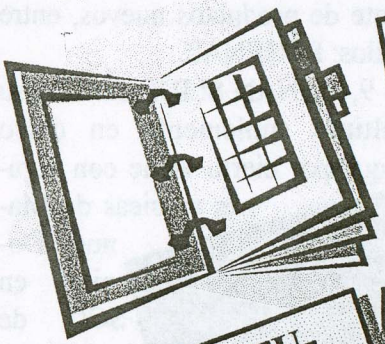
Compared to the old (August 1998) Gilvad biosses: completely rewritten,
far more complex, too much to explain...

Bios 1.84 compared to 1.80:

*MUCH faster ATAPI packet handling (yet only used for CDROM)
*perfect IDE device detection and initialization
*0important bugfix: no more crashing when using a Master harddisk with at least 6 enabled partitions AND a Slave harddisk with at least 1 enabled partition.
>as well as the new features you are thinking
>about it.
-Support for 'direct-access' ATAPI devices like IomegaZIP and
LS120Floptical.
-MSXCDEX for IDE: IDECDEX
-A decent cd Audio replayer
-DSK image emulation from harddisk
New IDEFLOAD program and biosfileformat making it possible to install your own applications into the unused flashromspace. (Like the GFX9000 Basic)
This is the answer from Jon de Schrijder, our programmer of the IDE-BIOS,
FDISK a.s.o.

Greetings
Peter

ANUNCIOS



BUSCO
DISCO DURO IDE DE
MENOS DE 500 MB, PA-
GARÍA MÁXIMO 5000 pts
Manuel Dopico
(contactar con el club)

VENDO CARTU-
CHOS MSX
DAVID 93 7963910
David

COMPRO SOLID
SNAKE ORIGINAL
639 33 33 33
XAVI

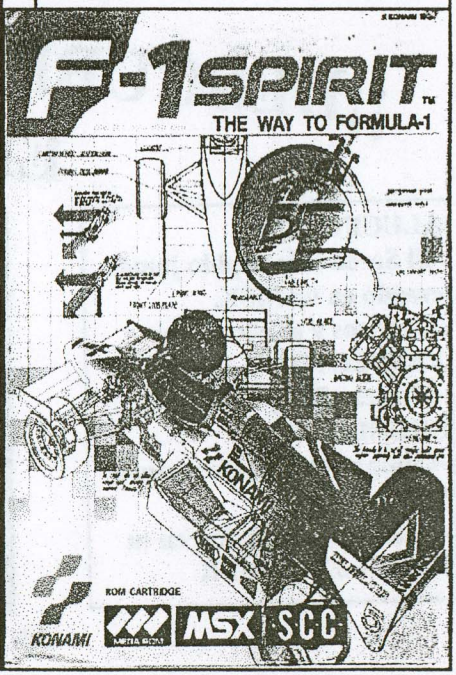
BARCELONA XVI

Rara es la revista de MSX que habras, en la que no te encuentres con un reportaje o artículo dedicado a alguna de estas reuniones. Más raro es que MOAI-TECH MAGAZINE no haya realizado ni un solo ar- ticulo de esta índole, pero siempre hay una primera vez para todo.

Como siempre, Les cotxeres de Sants fue el escenario que dio lugar a esta reunión que en su ya catorceaba edición se realizó con una muy buena acojida de público. Siguiendo un orden aleatorio, pasamos a comentar brebemente lo allí se presento: KAI MAGAZINE por fin dio a luz su última y divertida producción, el NUTS, aunque en un principio se anuncio que dicho programa estaria listo para el 1 enero, sufrió un extenso retraso,

pero a valido la pena esperar. Los muchachos de V.A.J. CLUB nos sorprendieron con un buen lote de productos nuevos, entre ellos: LEHENAK 9, CONAN SLIDE SHOW, su último suplemento en disco (que por cierto viene con algunas musicas de Manuel Dopico en SCC de las primeras, primerísimas que hizo), entre otras cosas no menos interesantes. En otro rincón de la reuinión, Teo López y cia. presenta- ron el XAK I en castellano, una traducción bastante esperada, pero desgraciadamente las copias que adquirimos no funcionan o funcionan mal, al igual que las copias del golvellious 2 (pero estamos hablando de **NUESTRAS** copias). Cerca de esta gente se

encontraban los chicos de MESXES los cuales prepararon su ya doceaba edición de su humoristico FANZINE. En el stand de 2ª mano, como siempre, fue el mas visitado, estando curioseado por los usuarios en busca de algún cacharro o juego. Y ahora si, la cream de la cream, la A.A.M. presento el material de HNOSTAR, y esto si que estuvo realmente muy, pero que muy bien. Alli pudimos ver cosas tan alucinantes como interfaces IDE nuevos y totalmente corregidos, la última y larguísima HNOSTAR, el F`NANO 2 para Turbo R, el The lost world, el 100% music y varias demos musicales para Moonsound totalmente nuevas importadas directamente desde holanda, y muchas, muchas otras cosas dignas de elogio que en nuestra opinión dieron mucha vida a este encuentro. Luego también estuvimos nosotros, y pudimos presentar nuestro numero dos y casi agotarlo por completo, (de hecho ahora ya esta totalmente agotado. También se realizaron los concursos, los forums y algunas cosas mas. ¡¡Un saludo a todos los que acudisteis!! *-DOP-*



¡¡DESCUBRE AHORA EL MITO!!

ALUCINA CON:
-El Scroll más rápido jamás creado en un MSX.
-Gráficos y movimientos PERFECTOS.
-Musicas FM y MOON-SOUND.
-Compatible con disco duro IDE y SCSI
-Adicción y diversión en tu MSX2+ o TURBO R

No lo dudes más y realiza tu pedido a:
Manuel Pazos
c/Gral. Dávila, 60 - Bloque 5º -5ºB
39006 Santander
Tel. (942) 31 44 41
mpazos@mundivia.es

¡Ho, ho, ho!... Hola estimados lectores, millones de fans, queridas amantes... ¡He vuelto!.
Ya estoy aquí, con un nuevo y flamante número, y con vosotros la mejor jodida sección de esta revista, y os preguntareis ¿le habrán enviado cartas?... ¡¡PUES SÍ!!, pero en referencia al MSX (¡oh!, todo poderoso)... Sólo una... las demás eran de tono subidito...¡Sí! es que sois unos guarros... (me permito recordaros que esto no es un consultorio sexual, donde podréis curaros vuestra impotencia, chatos).
Pero volvamos a lo que nos interesa: Un tal FMSX (Fernando Menéndez Salvador y la X), según él de "Almeria City" nos envia un problema existencial mas que una carta. El amigo nos nada más y nada menos que 10 preguntas, que por cierto , ya que es la única carta, no habrá sorteo y él se llevará directamente un ejemplar gratuito de la revista (los demás os jodeis por rancios) y he aquí las 10 preguntas del angelito:

1. ¿Que puñetas o que coño hay que hacer en Dragaon Slayer 6 para que la madre del pirata o quien sea nos de la piedra o diamante que hay que dar a esta tia y meta en Vereda al pirata y me ayude a aniquilar a toda la escoria que abunda por esta isla tan gansa?
¿Pero como?, te pones esa joya de juego de rol (RPG pa los amigo) y ¿te rindes a la primera de paso?.
Mira, el truco consiste en exprimirse las neuronas y este truco no te sirve sólo puedo decirte que vayas al pueblo de pescador, a casa de la vieja y al cuartel de los piratas, te mueves por estos tres escenarios, buscas, comparas, y si encuentras algo mejor ¡JUEGALO!. (De nada chaval).
2. ¿MSX significa Micro superior Xtraordinario?.
No (lo siento hoy tengo el dia borde).
3. Que hay que hacer para ver el final del ALESTE 2, aparte de matar?
No dejar que te maten (¡Oh yeah!).

4. ¿PC significa: Puta Cagada... o Promo Computer... o Puedo Colgarme?.
Significa las tre cosas más: Petardo Comercial, Pentium Capullo, Puerta Cerrada, Poco y Caro y Picha Corta.
5.¿Cuando saldrá el Core Dump (¡¡por favor que salga ya!!).
Se supone que en el próximo Tilburg. Según Cas Cremmers sólo falta el "Playing Testing", y un par de retoque para acabar el jueguecillo... (Estos holandeses ¡Como son!).
6. ¿¿¿La "R" de los MSX turbo R significa Reostia???
Para contestar esta pregunta hemos acudido a nuestro colaborador japonés AKINO SEKOBRA y nos ha dicho la puta verdad ¡¡ESTO ES ESCLUSIVA NENES!!. Todo empezo cuando la directiva de Panasonic ordenaron a sus ingenieros quehiciesen un microondas que se iva a llamar "MicroWave Turbo Ravioli" (ya habian preparado todas esas licencias, registros y Gilipolleces Varias). Pero los ingenieros de Panasonic se pasaban el dia escuchando a Jose Luis Perales y los tios no se enteraron mucho del rollo y en consecuencia crearon (los muy sabios) el MSX superior. Una Máquina que estaba predestinada a ser la envidia de todo el jodido pais. A los jefazos les gustó mucho claro, pero tenian un pequeño problema: Un super ordenador por un lado y un copyright de "MicroWave Turbo Ravioli" por el otro, entonces alguien muy listo de la empresa (la señora de la limpieza ¡FIJO!), 'propuso dejar ese copyright pero sacar la máquina con el nombre de MSX turbo R. Que sonaba bien. Y esa es la terrible verdad amigo Fernando, pero no llores, por si quieres yo te dejo que continues pensando que la "R" significa Reostia (dios quiere a sus hijos).
7. Tengo un TR ST y una ampliación de un MEGA que no me funciona para cargar juegos y si para copiar ¿Porque la admite para todo excepto para cargar?
Oye tio, si se lo has preguntado a Padial ¿Para que me lo preguntas a mí?. (Que uno tiene su orgullo ¡Joder!).
8. Si cruzo mi Turbo con un AMIGA, ¿que saldria en el parto?.
Nada, por desgracia el AMIGA es esteril.
Nota de DOP: *¡HUY! que no te oiga el TROMAX.*
9. Llevo desde 1985 con el MSX sin canviar de ordenador ¿Estoy enganchado?, tengo 26 años.
Decididamente... ESTAS ENGANCHADO. (Y que siga así).
10. Perdón ¿Pero todo lo que acaba en X estás bien?
Haber... MSX, EXPEDIENTE X, PELICULAS X, Gran Mazinger X... Hombre, pues la verdad es que si.

¡BUUUUFFF!
Depues de contestar el cuestionario de NinfomanoMSX, este, he acabado agotado... Tanto que no tengo ni ganás de hecharos bronca, pero por favos, no seais miseros y enviad vuestras cartas con vuestras preguntas (No vuestras setecientas preguntas). Pensádlo bien.

MOAI-TECH (CTX)
c/Blai parera nº27 3-2
08304 Mataró (Barcelona)

RC-743

TRUCOS

SOLUCIÓN AL WIZARDRY (Segunda parte)

RAZA:
01-Humano
02-Elfo
03-Enano
04-Gnomo
05-Hubolt

CLASE:
00-Guerrero
01-Mago
02-Clérico
03-Ladrón
04-Obispo
05-Samurai
06-Caballero
07-Ninja

ALINEA-MIENTO:
01-Bueno
02-Neutro
03-Malo

STATUS:
00-Vivo
01-Asustado
02-Dormido
03-Paralizado
04-Petrificado
05-Muerto
06-Cenizas

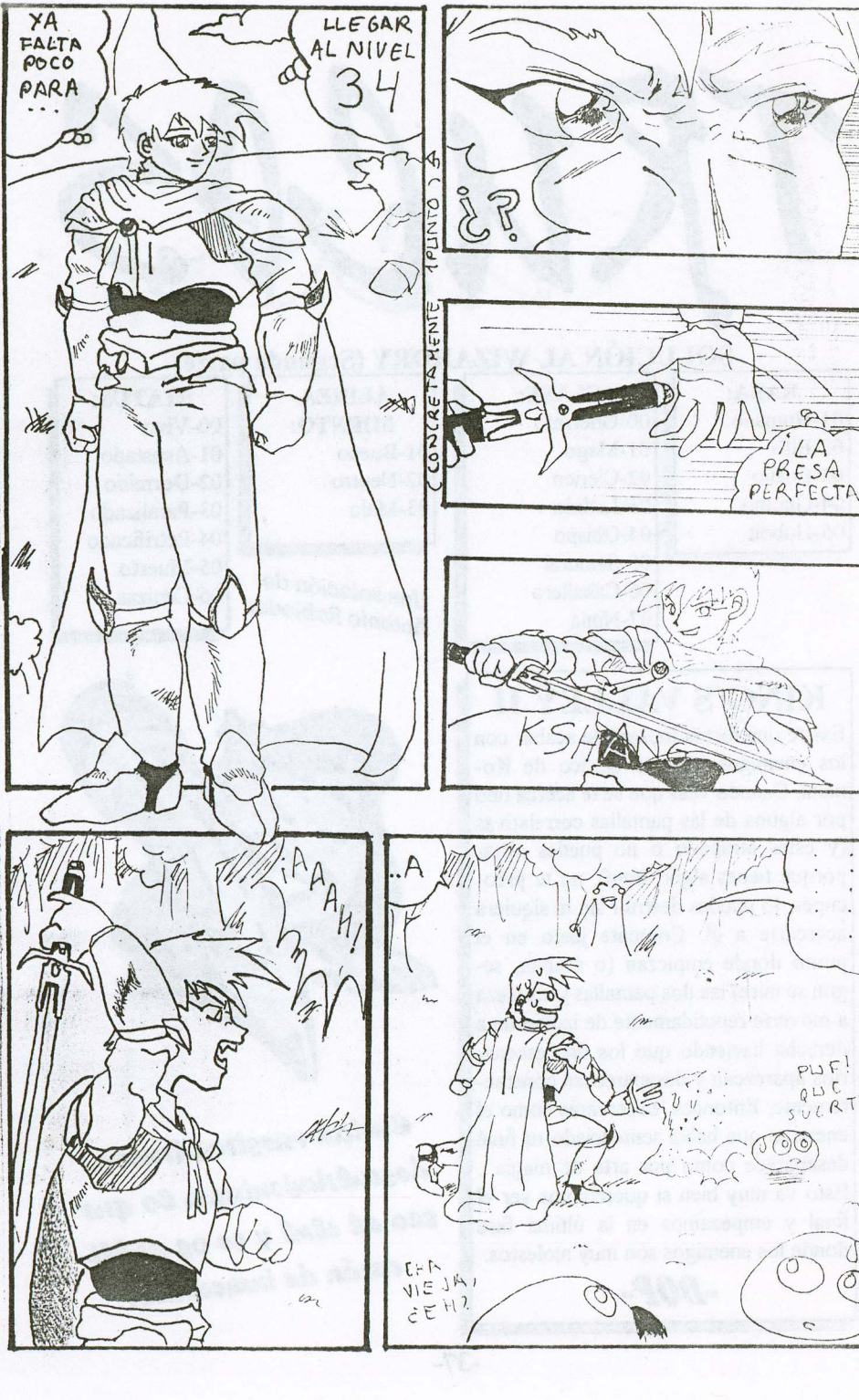
Una solución de: Antonio Robledo.

KING'S VALLEY II

Existe una forma inusual de acabar con los enemigos en este clásico de Konami. Cuando veas que se te acerca uno por alguna de las pantallas correlativas (y estas atrapado o no puedes saltar porque tienes algún Item), no te preocupes, lo puedes destruir sin ni siquiera acercarte a él. Colocate justo en el punto donde empiezan (o acaban, según se mire) las dos pantallas y empieza a moverte repetidamente de izquierda a derecha haciendo que los dos escenarios aparezcan y desaparezcan constantemente. Entonces, observarás como el enemigo que había sentenciado tu final desaparece como por arte de magia... Esto va muy bien si queremmos ver el final y empezamos en la última fase donde los enemigos són muy molestos.

-DOP-

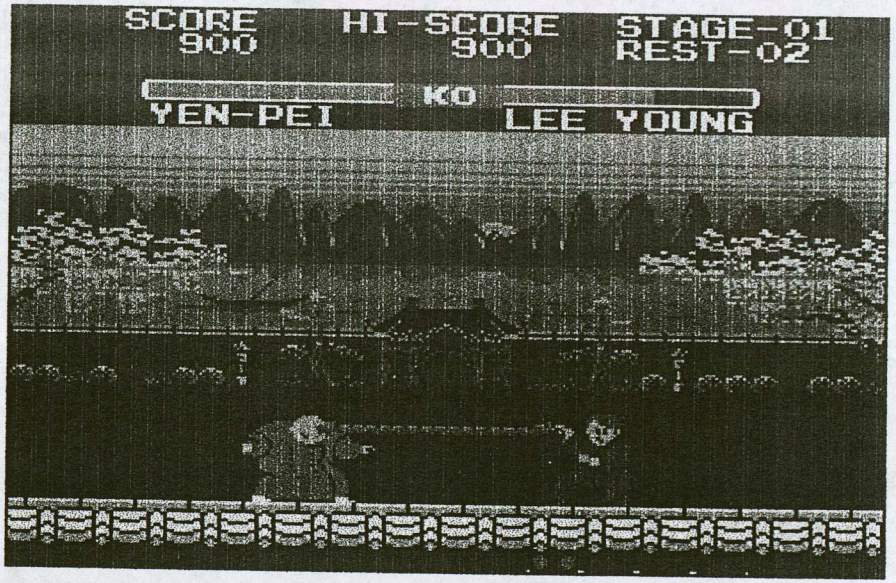
Enviad vuestros trucos, descubrimientos o lo que sea al club y se os publicarán de inmediato.


YA FALTA POCO PARA ...
LLEGAR AL NIVEL 34
¿?
¡LA PRESA PERFECTA!
KSHANG
¡AAAH!
..A
PUF! QUE SUERT
EH VIEJA, ¿EH?

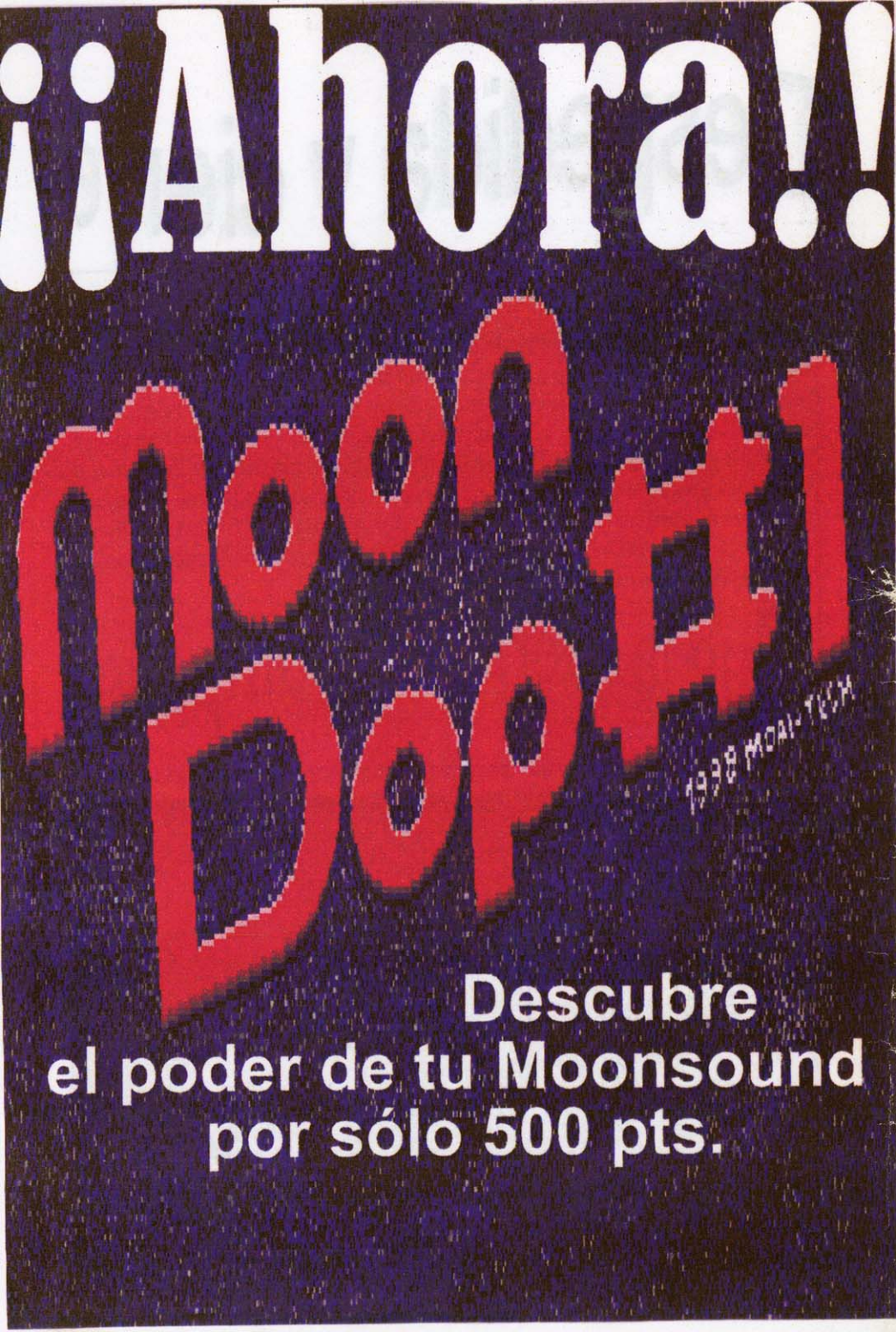
Despedida y cierre

¡Adiós otra vez amigos!, En esta misma sección en nuestro número anterior os anunciabamos que os reservábamos una sorpresa para esta nueva edición. Pues la sorpresa es nada más y nada menos que nuestro primer trabajo en software, nuestra primera colección de músicas en formato disquette para el increible Moonsound. Aunque ya habréis leído el artículo de esta Demo musical en la páginas del presente número, os volvemos a animar a que lo compréis. Ya que la calidad de las músicas es muy buena y parecen gustar bastante a la gente por sus sonidos de guitarras eléctricas y su dureza musical (algo no muy visto en estas Demos). Si todo va bien es muy posible que os sorprendamos con MoonDop#2 en el próximo número. Hasta entonces...

Que la fuerza os acompañe.



¡¡Ahora!!


Moon Pop #1
1998 MOONTECH
Descubre
el poder de tu Moonsound
por sólo 500 pts.